

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENUMBUHKAN
RASA CINTA TERHAAP HEWAN MELALUI PEMBELAJARAN IPA
DI SD NEGERI 59 SUNGAI RAYA**

Pargiyati, Aunurrahman, Fadillah

Program Magister Teknologi Pembelajaran FKIP Untan Pontianak

Email : pargiyati_nana@yahoo.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah menemukan preskripsi tugas belajar pengembangan media komik untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap hewan, mendeskripsikan scenario pembelajaran dalam media komik agar pebelajar bisa memilah antara dzolim dan cinta, memerikan perilaku pebelajar sebagai manifestasi rasa cinta pebelajar dalam memperlakukan hewan di sekitarnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembang produk. Subjek uji coba adalah pebelajar kelas IV SD Negeri 59 Sungai Raya. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis data merupakan model interaktif Miles & Huberman dengan langkah-langkah pengumpulan data, penyajian data analisis data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pengembangan media dimulai dari penyusunan pola dasar desain berupa preskripsi tugas belajar, merancang *storyboard* dan dilanjutkan dengan pengembangan media pembelajaran yang divalidasi oleh para ahli. Tingkat kelayakan dari ahli materi dan ahli media 95, 8 % dengan kategori sangat baik, evaluasi oleh Guru IPA Kelas IV 96, 42 % dengan kategori sangat baik. Sehingga disimpulkan media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media, Komik, Rasa Cinta, Hewan

Abstract : The aim of this study is to find the prescription task of studying the development of the comic medium to foster a love of animals, learning scenario described in the comics medium so that learners can pick between dzolim and love, describing the behavior of the learners as a manifestation of love learners in treating animals in the vicinity. This research is a product developer. Subject trials is a fourth grade learners Negeri 59 Sungai Raya. Data obtained through observation, interviews and documentation study. Data analysis is the interactive model of Miles & Huberman with steps of data collection, data presentation data analysis, conclusion and verification. Media development starts from the preparation of basic design patterns in the form of prescriptive learning task, designing *storyboard* and continued with the development of instructional media were validated by experts. The feasibility of subject matter experts and media experts 95, 8% with very good category, the evaluation by the Science Teachers Class IV 96, 42% with very good category. Thus concluded the media developed already fit for use as a medium of learning.

Keywords: Media, Comics, Sense of Love, Animals

Pada era global terjadi perubahan yang cukup drastis dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, sehingga para pebelajar harus mampu berkompetisi karena di era global ini terjadi kompetisi yang sangat tajam. Sehingga perlu adanya inovasi dalam dunia pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan tuntutan era global misalnya inovasi dalam pengadaan sumber belajar. Menggunakan teori dan praktik dalam menghasilkan sumber belajar tidak terbatas pada pendidikan formal karena tidak semua orang mampu memasuki sekolah formal. Maka sumber belajar tersebut bisa digunakan mandiri (di luar sekolah) dengan menggunakan pendekatan sistem. Pendekatan sistem merupakan pendekatan yang memuat semua komponen pembelajaran yang saling berkaitan dan sinergis. Sumber belajar harus dapat memacu pebelajar untuk memecahkan masalah secara mandiri, kreatif, inovatif dan peka terhadap lingkungan. Untuk itu proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi pebelajar untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis pebelajar. Perkembangan psikologis pebelajar tentu tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan karakter. Seseorang bisa dikatakan baik apabila memiliki karakter yang baik. Salah satu ciri dari karakter yang baik adalah memiliki rasa cinta.

Menurut arti kata “cinta” adalah perasaan ingin membahagiakan, yang diungkapkan secara nyata, dengan penuh hormat, tanggung jawab serta pengabdian dan pengorbanan. Dalam rumusan tersebut dapat uraikan 5 (lima) unsur cinta, yaitu: (1). Perasaan sayang yang meliputi cinta, senang, suka, dan kasih. (2). Kepada sesuatu, yaitu objek yang disayangi meliputi Tuhan sang pencipta, manusia dan alam lingkungan. (3). Diungkapkan secara nyata, yaitu dalam bentuk sikap, tingkah laku dan perbuatan nyata yang dapat diamati. (4). Penuh tanggung jawab, yaitu segala akibat yang timbul atau adalah baik, berguna, menguntungkan, menciptakan keserasian, keseimbangan, dan kebahagiaan. (5). Pengabdian dan pengorbanan, yaitu keikhlasan atau kerelaan semata-mata, beban pengeluaran maupun perbuatan tindakan memperoleh pengembalian ataupun imbalan.

Demikian juga dengan rasa cinta kita terhadap hewan, kita harus memperlakukannya dengan penuh kasih sayang, kelembutan, siap berkorban, siap melindungi agar hewan tersebut tidak menderita. Disebutkan dalam Al Qur'an QS.Hud: 6 dan salah satu hadist yang menganjurkan berbuat baik dengan memelihara dan melindungi hewan adalah hadist riwayat Bukhari yaitu dengan cara dengan cara : a) memberikan makanannya, b) menolongnya. Manusia sebagai makhluk Allah swt, yang termulia diperintahkan juga untuk selalu berbuat baik dan dilarang untuk berbuat kerusakan di atas bumi (mencintai lingkungannya), seperti yang disebutkan dalam Al Qur'an QS. Al-Qashasah:77 yang inti bahwa manusia dilarang membuat kerusakan di bumi.

Untuk itu perlu adanya kesadaran akan pentingnya nilai moral dan cinta. Untuk menuju tingkat kesadaran yang diharapkan dapat tercermin dalam sikap dan perilaku seseorang, tidak dapat bersifat mendadak, selalu membutuhkan waktu

yang panjang dengan tingkat pengembangan yang bertahap. Sehingga lama kelamaan akan terbentuk rasa empati yang mendalam. Empati merupakan proses kejiwaan seseorang individu larut dalam perasaan orang lain baik suka maupun duka, dan seolah-olah merasakan ataupun mengalami apa yang dirasakan atau dialami oleh orang tersebut. Empati merupakan kelanjutan dari sikap simpati, yaitu perbuatan nyata untuk mewujudkan rasa simpatinya itu. Sehingga diharapkan, ketika di hati seseorang tumbuh rasa empati khususnya terhadap hewan maka dia akan ikut merasakan apa yang dialami oleh hewan tersebut. Jika hewan diperlakukan dengan semena-mena, dia akan merasakan sakitnya. Demikian juga sebaliknya jika hewan diperlakukan dengan cinta, dia juga akan merasakan kebahagiaannya. Namun kenyataannya di lapangan, saat peneliti melakukan observasi awal kesadaran akan pentingnya moral dan cinta tersebut khususnya terhadap hewan belum tumbuh dengan sempurna di dalam nurani masing-masing tiap individu seusia Sekolah Dasar. Mereka masih memperlakukan hewan secara semena-mena (dzolim).

Dzolim adalah perbuatan melanggar hak oranglain yang melambangkan sifat kejam, bengis, tidak berperikemanusiaan, suka melihat orang dalam penderitaan dan kesengsaraan, melakukan kemungkaran, penganiayaan, kemusnahan harta benda dan ketidakadilan. Pada dasarnya sifat ini merupakan sifat yang keji dan hina, dan sangat bertentangan dengan akhlak dan fitrah manusia, yang seharusnya menggunakan akal untuk melakukan kebaikan. Oleh karena itu sifat ini harus diminimalisasi agar tidak mendominasi kepribadian mereka. Harus ada upaya-upaya untuk mengatasi hal ini, dimulai dari usia dini.

Untuk memenuhi serta mengimplementasikan amanat tersebut, maka solusi yang paling tepat untuk dilaksanakan adalah menerapkan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa peran utama dalam belajar adalah aktivitas pebelajar dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (life skill). Segala sesuatunya seperti media, peralatan, lingkungan, dan fasilitas lainnya disediakan untuk membantu pengkonstruksian tersebut. Di sini proses pembelajaran lebih diutamakan daripada hasil yang diperoleh.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat merangsang sebanyak-banyaknya indera pebelajar. Media pembelajaran merupakan salah satu fasilitas yang diperlukan pebelajar agar dapat membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, media tersebut harus memiliki kriteria-kriteria tertentu, diantaranya harus memuat semua komponen pembelajaran, mudah digunakan, menyenangkan, dapat digunakan untuk belajar mandiri, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Program pendidikan profesi Teknologi Pembelajaran merupakan inovasi dalam bidang pendidikan yang dapat memberikan pengaruh positif bagi perancang pembelajaran dalam hal ini guru untuk menyediakan atau mempersiapkan proses dan sumber belajar yang berkualitas agar tujuan pembelajaran berhasil seperti yang diharapkan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rancangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar

dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang bisa memudahkan pebelajar untuk dapat memahami pesan yang disampaikan. Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh pebelajar, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media komik.

Media komik dirasa media yang paling efektif untuk dikembangkan karena peneliti mempunyai alasan sebagai berikut: komik memuat tulisan dan gambar yang menarik, pasti akan disukai oleh pebelajar seusia Sekolah Dasar, media komik sangat ekonomis dan praktis, karena saat penyajiannya kehadiran pebelajar tidak memerlukan piranti yang sulit didapat bahkan tidak ada di sekolah pedalaman, misalnya listrik, internet, laptop dan komputer. Media komik bisa digunakan pebelajar dimanapun berada baik di kota, di desa, bahkan di pedalaman sekalipun. Intinya media ini dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menemukan preskripsi tugas belajar pengembangan media komik untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap hewan (2) mendeskripsikan skenario pembelajaran dalam media komik agar pebelajar bisa memilah antara dzolim dan cinta (3) memerikan perilaku pebelajar sebagai manifestasi rasa cinta pebelajar dalam memperlakukan hewan di sekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang menawarkan cara-cara agar kita dapat memahami kejadian alam agar kita adapat hidup di alam ini. Menurut Sрни (1996: 2), kata-kata Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris “ Natural Science” secara singkat sering disebut “ Science”. Natural artinya alamiah, berhubungan dengan alam. Science artinya Ilmu Pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam, seluruh benda di permukaan bumi, di dalam perut bumi, maupun di luar angkasa baik yang bisa diamati ataupun yang tidak bisa di amati oleh indera. Menurut Wahyana dalam Trianto (2008: 61) mengatakan bahwa sains adalah suatu kumpulan ilmu pengetahuan yang terkumpul secara sistematis, dan dalam penggunaanya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Menurut Zubaidah (2014: 1) mendefinisikan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaaan dan didasarkan pada hasil pengamatan dan induksi.

Menurut Daryanto (2013:127) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urusan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Salah satu jenis komik adalah kartun. Sadiman (2012 :45) memandang kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretative yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Tujuan dari kartun ini adalah untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku. Komik dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika isinya memenuhi unsur pembelajaran, bukan sekedar untuk menghibur semata. Selain itu, di dalam cerita komik, amanat di dalamnya harus ada nilai edukasinya.

Thorndike dalam Sudjana (2010: 67) menganalisis dan hasil analisisnya menunjukkan bahwa anak yang membaca sebuah buku komik setiap bulan, membaca kata-kata sebuah komik setiap bulan, membaca kata-kata dua kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus menerus. Thorndike menyimpulkan bahwa baik jumlah maupun variasi kata, secara praktis melengkapi pembendaharaan kata melalui membaca komik. Dalam penggunaan media komik secara efektif pada saat proses belajar mengajar, guru diwajibkan untuk menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik menjadi alat pengajaran yang efektif (Sudjana, 2010: 68). Komik mempunyai karakteristik yang berbeda dengan karangan biasa. Dalam Sudjana (2010: 64), karakteristik komik antara lain : (a) terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, (b) perwatakan dalam komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati, (c) komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat, (d) cerita pada komik mengenai pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utamanya, (e) cerita ringkas dan menarik perhatian, (f) seringkali dilengkapi dengan aksi, (g) komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap hewan, jadi metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan jenis penelitian ini, adalah jenis kualitatif, yaitu penelitian yang menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Asmani, 2011: 108). Diikuti dengan pendekatan kualitatif naturalistik karena dalam penelitian ini akan mendeskripsikan secara alami/ natural kejadian-kejadian yang ada di lapangan, yang dideskripsikan disini adalah perilaku belajar pebelajar. Peneliti harus membaur sehingga tidak ada jarak, jadi memerlukan waktu yang lama agar peneliti bisa bergaul akrab. Data yang dikumpulkan bukan angka- angka (skor), tetapi dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, hasil dokumentasi foto maupun video akan dideskripsikan. Dalam penelitian ini, lokasi penelitian difokuskan kepada sekolah formal yaitu SD Negeri 59 Sungai Raya. Sumber data penelitian ini adalah pebelajar yang terdaftar di SDN 59 Sungai Raya yang akan menjadi informan untuk memberikan gambaran sejauh mana media komik dapat membantu pebelajar untuk membangun dan menggunakan konsep dalam pembelajaran IPA pada materi kepedulian terhadap hewan di lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 teknik pengumpulan data, yaitu : (a) observasi, (b) wawancara mendalam, (c) studi Dokumentasi. Dalam penelitian ini, instrument utama adalah peneliti itu sendiri.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis kebutuhan siswa, pengamatan, dan wawancara, sehingga bentuk dari analisisnya berupa deskripsi untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam menumbuhkan rasa cinta terhadap hewan menggunakan media komik. Media komik dikembangkan oleh peneliti melalui media cetak berbentuk buku yang memuat gambar dan teks. Setelah mendesain rancangan pembelajaran maka langkah selanjutnya yaitu menyusun alur cerita komik berupa *storyboard*. Dalam *storyboard* ini dijelaskan tampilan yang akan dimuat pada masing-masing halaman. *Storyboard* ini dikembangkan berdasarkan preskripsi tugas belajar dan sekenario pembelajaran. Sekenario pembelajaran dirancang khusus untuk menuntun siswa belajar secara mandiri. Preskripsi tugas belajar memuat prototype dan desain pesan yang terdiri dari komponen - komponen belajar, konten / bahan ajar, desain pesan, evaluasi dan media.

Untuk mengetahui kelayakan media yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran maka, diperlukan validasi terhadap media yang dilakukan oleh ahli materi dari segi konten dan ahli media dari segi media. Format yang dipakai menggunakan ceklist (✓) terhadap aspek – aspek yang dinilai dengan rentang skor 1 sampai dengan 4. Skor 1 (Kurang), Skor 2 (Cukup), Skor 3 (Baik), Skor 4 (Sangat Baik). Validasi ahli konten dilakukan oleh Dr. Eddy Tandililing, M.Pd, sedangkan Validasi media dilakukan oleh Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd. Hasil dari validasi ahli konten dan ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Rekapitulasi Media Komik Oleh Ahli Materi

NO	Kriteria	Skor Penilaian	Jumlah Skor Maksimal	Presentase %	Katagori
1.	Kesesuaian Media Komik dengan Materi Pelajaran	37	40	92,5 %	Sangat Baik
2.	Kesesuaian Desain Media Komik dengan Pendekatan Pembelajaran	23	24	95,8 %	Sangat Baik

Tabel 2
Rekapitulasi Media Komik Oleh Ahli Media

NO	Kriteria	Skor Penilaian	Jumlah Skor Maksimal	Presentase %	Katagori
1.	Aspek Kualitas Teknis dan Tampilan	38	40	95 %	Sangat Baik

Berdasarkan rekapitulasi ahli materi kualitas konten pembelajaran kesesuaian Media Komik dengan Materi Pelajaran diperoleh presentase 92,5 % dengan kategori sangat baik. Sedangkan kesesuaian Desain Media Komik dengan Pendekatan Pembelajaran 95,8 % dengan kategori sangat baik. Berdasarkan rekapitulasi ahli media Aspek Kualitas Teknis dan Tampilan diperoleh presentase 95 % dengan kategori sangat baik. Perilaku pebelajar ini, diamati melalui tahap uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji kelompok besar/uji coba lapangan. Peneliti kemudian mendeskripsikan hasil pengamatannya yang merupakan hasil dari perilaku pebelajar sebagai bentuk manifestasi rasa cinta terhadap hewan.

Preskripsi merupakan pola yang dirancang khusus untuk menuntun pebelajar untuk belajar mandiri agar dapat menguasai kompetensi rasa cinta terhadap hewan. Preskripsi disusun secara berurutan tentang tugas belajar dengan pendekatan sistem yang memuat semua komponen pembelajaran. Setiap prototipe memuat perskripsi tugas belajar dan desain pesan yang terdiri dari komponen-komponen perolehan belajar, konten/ bahan ajar, model desain pesan, evaluasi dan media . Setelah mendesain skenario pembelajaran maka langkah selanjutnya yaitu menyusun alur cerita (storyboard) . Pada storyboard inilah dijelaskan cerita yang akan dimuat dalam tiap-tiap halaman komik. Cara membangun dan menanamkan konsep rasa cinta terhadap hewan kepada pebelajar ada dalam alur cerita komik itu sendiri. Perilaku pebelajar diamati melalui tahap uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji kelompok besar/uji coba lapangan. Peneliti kemudian mendeskripsikan hasil pengamatannya yang merupakan hasil dari perilaku pebelajar sebagai bentuk manifestasi rasa cinta terhadap hewan. Perilaku pebelajar sebagai manifestasi rasa cinta pebelajar dalam memperlakukan hewan sekitarnya. Perilaku pebelajar ini, diamati melalui tahap uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji kelompok besar/uji coba lapangan. Peneliti kemudian mendeskripsikan hasil pengamatannya yang merupakan hasil dari perilaku pebelajar sebagai bentuk manifestasi rasa cinta terhadap hewan. Kegiatan uji coba satu-satu, dilaksanakan pada hari Senin, 9 November 2015, dalam uji coba satu-satu ini, peneliti mengajak satu orang pebelajar untuk ikut ke kantor (jauh dari keramaian). Sedangkan pebelajar yang lain diberi tugas agar tidak ribut. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada hari Selasa, 10 November 2015. Dalam uji coba kelompok kecil ini, peneliti mengajak lima orang pebelajar yang mewakili pebelajar dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi untuk membaca media komik. uji coba kelompok besar/ uji coba lapangan ini, dilaksanakan pada hari Rabu, 11 November 2015. Dalam uji coba kelompok besar ini, ada sebelas orang pebelajar yang terlibat di dalamnya. Sama seperti uji coba sebelumnya sehabis membaca komik pebelajar diminta mengisi lembar kuesioner untuk mengetahui sejauh mana rasa cinta dihati pebelajar terhadap hewan.

Pembahasan

Penelitian dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan yang diperoleh dari dokumentasi awal penelitian. Berdasarkan hasil dari data awal penelitian melalui proses analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa pebelajar kelas IV SD Negeri 59 Sungai Raya memerlukan sumber belajar dengan pembelajaran yang dapat mengaktifkan pebelajar serta bisa membangun konsep (konstruktivitik)

belajar yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran. Belajar membangun konsep ini sesuai dengan pendapat Mayer dalam Reigeluth (1999: 143-144) menjelaskan bahwa” *Constructivist learning occurs when learners actively create their own knowledge by trying to make sense out of material that is presented to them*”. (konstruktivistik membahas tentang bagaimana seseorang membangun pengetahuannya secara mandiri).

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat mendorong atau merangsang pebelajar untuk membangun konsep atau mengkonstruksi pengetahuannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dalam hal ini bagaimana cara menumbuhkan rasa cinta dihati pebelajar terhadap hewan. Hal ini sejalan dengan pemikiran Gagne dalam Sandiman (2012: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang merangsang untuk belajar. Pengembangan media dimulai dengan merancang desain pembelajaran yang mempermudah pebelajar dalam belajar. Desain berdasarkan pada teori instruksional yang bersifat preskriptif yang memiliki pola dasar agar tercapai, maka lakukan kegiatan tugas belajar. Multimedia sebagai sumber belajar yang memuat semua komponen pembelajaran, mulai dari judul, petunjuk penggunaan, kompetensi, bahan ajar dan evaluasi. Sesuai dengan pemikiran Landa yang diungkapkan dalam Reigeluth (1983a: 60) dengan menggunakan proposisi teori preskriptif menggunakan struktur ” Agar . . . , lakukan ”

Dalam desain pembelajaran memuat komponen mulai dari satuan pendidikan, kelas, semester, standar kompetensi, kompetensi dasar, prasyarat pengetahuan, preskripsi dan desain pesan. Desain ini digunakan untuk pebelajar. Kelas IV SD . Preskripsi tugas belajar memuat tugas belajar berupa kegiatan yang harus dilakukan pebelajar untuk mencapai tujuan sesuai dengan prinsip konstruktivistik. Berdasarkan analisis, perolehan belajar pada proses kegiatan ini melalui strategi kognitif, kecakapan intelektual untuk mengidentifikasi konten belajar berupa fakta, konsep, prosedur dan prinsip. Dan dari kongkrit ke abstrak, hal ini sejalan dengan Edgar dalam Seel & Richey (1994: 14) membuat jenjang kongkrit ke abstrak yang menjadi landasan teori penggunaan media pembelajaran, dengan dimulai dari pebelajar yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju pebelajar sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media. Preskripsi tugas belajar dan desain pesan yang sudah dikembangkan dibuat menjadi *storyboard*. *Storyboard* merupakan uraian penjelasan dari alur-alur setiap halaman komik. *Storyboard* dikemas dengan tabel yang mewakili tampilan pada tiap halaman. Perolehan belajar untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap hewan dapat dilihat melalui perilaku pebelajar dalam memperlakukan hewan sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa temuan selama proses penelitian berlangsung, peneliti akan memaparkannya sebagai berikut. (a) guru sering menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab, (b) pebelajar sering diberi soal jika guru sedang malas untuk mengajar, (c) pebelajar cenderung pasif, kurang tertarik saat guru menjelaskan, (d) tugas belajarnya hanya mendengarkan, mencatat, menghafal, dan mengerjakan soal, (e) penggunaan media hanya terbatas pada papan tulis dan spidol.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Komik Untuk Menumbuhkan Rasa Cinta Terhadap Hewan Melalui Pembelajaran IPA di SD Negeri 59 Sungai Raya, sebagai berikut. (1) Preskripsi tugas belajar dalam mengembangkan media komik untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap hewan, memuat tujuan, sub tujuan yang akan dicapai dan tugas belajar serta kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. (2) Skenario Pembelajaran dalam menggunakan media komik sebagai berikut. (a) pebelajar berdo'a sebelum memulai pelajaran, dilanjutkan dengan motivasi dan appersepsi, (b) pebelajar melihat macam-macam gambar hewan yang dipelihara di rumah, (c) Pebelajar menyebutkan hewan apa saja yang ada dalam gambar tersebut, (d) Pebelajar secara perorangan menyebutkan hewan apa saja yang dipeliharanya di rumah, (e) pebelajar menyebutkan juga contoh hewan yang tidak dipelihara di rumah, (f) pebelajar membedakan sifat hewan yang dipelihara di rumah dengan yang tidak dipelihara di rumah, (f) pebelajar mengamati tayangan video tentang cara merawat hewan peliharaan, (g) pebelajar menjelaskan cara merawat hewan peliharaannya di rumah, (h) siswa mendemonstrasikan cara merawat hewan peliharaan di rumah, (i) pebelajar membaca media komik melalui ujicoba satu-satu, kelompok kecil, kelompok besar, (j) pebelajar mengisi lembar kuesioner, (k) pebelajar menjawab pertanyaan dalam wawancara terbimbing. (3) Perilaku pebelajar sebagai manifestasi perasaan cinta pebelajar dalam memperlakukan hewan sekitarnya. Setelah uji coba media komik dan peneliti meminta pebelajar untuk mengisi lembar kuesioner dan melalui wawancara terbimbing. Pebelajar sebagian besar merasa kasihan bila melihat hewan yang disakiti. Mereka tidak akan memperlakukan hewan, khususnya hewan periharaannya dengan semena-mena.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk yang berupa sumber belajar dalam pembelajaran IPA pada konsep rasa cinta terhadap hewan, maka saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut. (1) Model pengembangan sumber belajar berupa desain pesan yang dikemas dalam media komik dapat dikembangkan untuk Pembelajaran IPA, sehingga dapat meningkatkan keaktifan, kemandirian serta minat belajar untuk mengatasi kesulitan belajar dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (2) Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memacu guru agar lebih termotivasi dan menjadi inovatif untuk menggunakan media dalam setiap pembelajaran. (3) Perolehan belajar Ilmu Pengetahuan Alam dapat ditingkatkan dengan pengembangan media pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan media, sehingga meningkatkan keaktifan serta minat siswa dalam belajar untuk mengatasi masalah-masalah belajar. (4) Dengan adanya penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk lebih memberikan pembelajaran yang inovatif dan mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmani, Jamal. M. 2011. **Penelitian Pendidikan**. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto. 2013. **Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran**. Yogyakarta: Gava Media.
- Reigeluth, Charles M. 1983. **Instructional-Design Theories and Models. An Overview of their Current Status**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Syracuse University.
- Reigeluth, Charles M. 1999. **Instructional-Design Theories and Models. Volume II**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Syracuse University.
- Sadiman, S. Arif. 2012. **Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya**. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Seels & Richey. 1994. **Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya. (Edisi III)**. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Srini M. Iskandar. 1996. **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam** Jakarta: Depdikbud.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. **Media Pengajaran**. Bandung: Sinar Baru Algasindo
- Trianto. 2008. **Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di kelas**. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.
- Zubaidah, Siti dkk. 2014. **Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas VIII SMP/ Mts**. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.